PHOBOS

Nr. 155, onsdag 13.september 1995

REDAKSJONELT

Siden PHOBOS 155 kommer ut til det Ares-møtet som samtidig utgjør foreningens Generalforsamling, så er det jo ikke noen vits i å bruke mye spalteplass på å innpiske folk til GF her: De som kan komme på GF, er allerede til stede. Men en dagsorden vil du finne, nederst på denne siden. Generalforsamlingen er viktig i enhver organisasjon, men i spesielt stor grad i en klubb som vår, der alt det daglige arbeidet blir ivaretatt av et styre, og hvor noen formelt regelverk ikke foreligger. Da blir det bare Generalforsamlingen igjen som en mulighet til å påvirke aktivitetene i klubben direkte.

Alle medlemmer er stemmeberettiget, så lenge de har betalt kontingent for 1995; styret skal bestå av minst 4 og maks 7 personer. Utver det er det ikke særlig mange etablerte regler (vedtatt på tidligere GFer) som man har å forholde seg til når det gjelder Generalforsamlingen. Og årets GF er selvsagt suverén, og kan endre disse reglene... Det vil komme opp en del andre ting under årets GF også (se den før nevnte dagsorden), men vi har ikke tenkt å la den trekke ut i det vide og det brede heller: Hele kvelden skal ikke settes av til den, og de som er interessert i både å komme på GF og å spille senere skal ha en anledning til det.

Ellers vil vi få nevne at planene for diverse aktiviteter utover høsten, bl.a. busstur til årets Hexcon i Tronheim (10. til 12. novenber) går videre, og med mindre GF velger et nytt styre som går helt imot dette tradisjonsrike opplegget, eller det ikke melder seg på det nødvendige antall deltagere, så vil nok denne turen bli avholdt som vanlig. Depositum er kr. 400,- (betales til postgirokonto 0813 5 19 80 49). Vi regner med at det vil være omtrent det hele turen koster (bortsett fra slike detaljer som kongressavgift & mat, da), men en avregning vil bli foretatt ved fremmøte, om det f.eks. skulle melde seg i overkant av de 25 som har pleid å være maks-antall tidligere. Depositumet tilbakebetales selvsagt hvis turen skulle bli avlyst.

ARES' GENERALFORSAMLING 1995

1. INNLEDNING
2. ÅRSBERETNING : Litt om aktiviteten siden forrige GF (sept. '94)
3. ØKONOMIEN : Redegjørelse ved kassereren
4. ÅPENT FOR DISKUSJON/NYE SAKER
5. VALG AV NYTT STYRE
6. EVENTUELT (også kjent som: "Har vi glemt noe nå?")

6 gale rollespillere på Interrail.

En føljetong

Herman Ellingsen



Del 59.

I forvirringen kaster våre venner seg inn i bakerste vogn på toget, akkurat mens toget tar til å gli ut fra stasjonen. Dessværre er det ingen av dem som legger merke til at det er en sovevogn, og at resten av toget består av sovevogner, før de alle sammen er vel om bord i toget, og toget befinner seg et godt stykke ute på den moloen som forbinder Venezia med fastlandet.

— Det er vel best vi finner oss en ledig kupe, påstår HansO, før han begir seg innover i vognen, for det velter vel på enda flere passasjerer på neste stasjon...

— HansO, påpeker Monica bestemt, dette er en sovevogn.

— Så får vi finne sittevognene, svarer HansO lettvint, de er sikkert lengre frem i toget...

HansO og Monica kommer seg forbi sovevognsbetjenten før han rekker å reagere, men Kim blir møtt av en lengre tirade på italiensk.

— Non Comprendo, svarer Kim, non comprendo.

— Rizervazione, Reservations, Fahrkahrte, svarer sovevognsbetjenten irritert.

— Det er best vi gir ham billettene våre, påstår Sissel, og gir ham interrailbilletten. Sitzwagen nach vorne?

— Non, svarer sovevognsbetjenten surt. Rizervazione?

— No, svarer Sissel. Have you got any free beds for us?

— Non, svarer sovevognsbetjenten. Allez Bezetz.

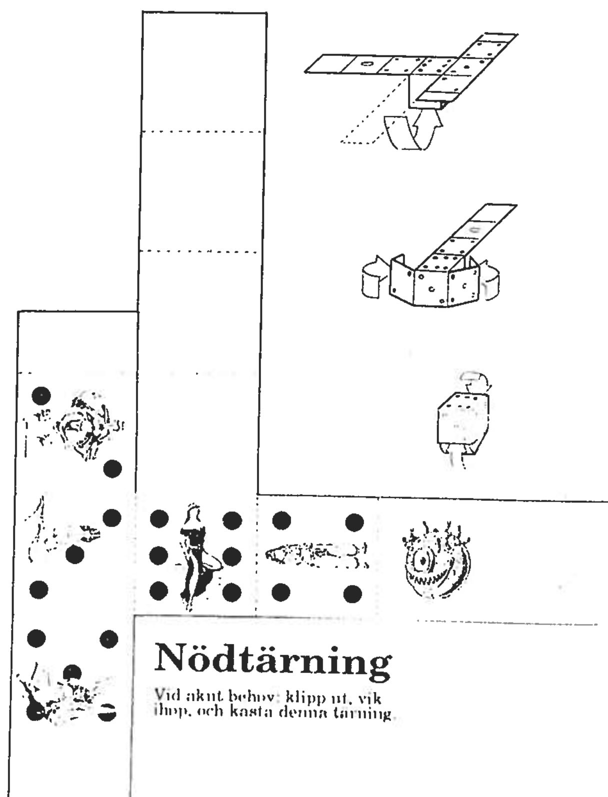
— Dette toget består visst bare av sove- og liggevogner, fastslår Sissel. Og det er fullt. HansO!

— HansO og Monica er lengre fram i toget, påpeker Kim. Vi burde kansje få tak i dem?

— Neida, protesterer Sten Hugo skadefro. De oppdager sikkert situasjonen på egen hånd.

Som tilkalt av Sten Hugos påstand dukker deretter HansO og Monica opp igjen.

Fortsettes i neste nummer.



EX CATHEDRA

Dette er altså det nummeret av PHOBOS som kommer ut til vår forenings eminente Generalforsamling, som ellers er dekket rikelig annet sted i bladet. Det jeg skal ta for meg i denne spalten, er imidlertid litt angående rekruttering til styret og andre tillitsverv. I den forbindelse vil jeg bare få nevne følgende: Siden vi i år mister halvparten av det sittende styret (dva. at 3 av 6 trekker seg -- av forskjellige årsaker, og stort sett (tror vi) ikke fordi det er så forferdelig å sitte i det nevnte styret!), så blir det ekstra viktig å få med minst to-tre nye folk. Det er ingen forutsetning at man har noen lang bakgrunn fra klubben, eller har annen organisasjonserfaring i det hele tatt. Lang tids styreerfaring i en annen organisasjon er selvsagt ikke akkurat noen ulempe, heller, men det vi først og fremst har bruk for er noen som kunne tenke seg å gjøre en begrenset, målrettet innsats for Ares. Foreningen trenger noen som kan bidra til å gjøre den bedre.

Det kreves ikke akkurat noen heltids slaving: På ett år må man kunne stille opp på de møtene man har ansvaret for (blir det 6 styremedlemmer igjen, vil dette altså si minimum 1/6 av alle onsdager i ett år), samt på styremøter, som pleier å vare litt over 2 timer, ca. en 10-12 ganger. Hvor stor arbeidsinnsats dette representerer, vil ellers i stor grad avhenge av hvor mye tid det enkelte styremedlem er interessert i å avse. Du kan få et (eller flere!) konkret tillitsverv -- vi kan nevne f.eks. vaskesjef eller materialforvalter, rolle- eller brettspillansvarlig; med mindre årets Generalforsamling skulle foretrekke å velge folk til konkrete verv, tror jeg nok at det vil bli foretatt en fordeling på verv når det nye styret konstituerer seg. Men som vanlig ligger i & for seg all makt i GFs hånd, siden Ares stort sett blir regjert etter prinsippet "All makt til GF!" på gen.fors., og "All makt til styret" i det mellomliggende året.

Nå får vi se hva den herværende GF vedtar, før vi legger ut i det vide og det brede om styret og dets funksjoner. La oss ihvertfall få føye til at det alett ikke er umulig at man kan ha verv også uten å sitte i styret: Vi har f.x. en PHOBOS-redaksjon som i prinsippet er helt uavhengig. Dette får man evt. finne ut mer om ved å møte opp på GF. Det er jo ikke nødvendig å tvære ut hovedpoenget mer -- det blir ganske enkelt: ARES ER HELT AVHENGIG AV FRIVILLIG INNSATS! MELD DEG TIL STYRET (ELLER NOE ANNET...) STRAX!!

Ellers vil jeg få lov til å minne om de forskjellige kongressene/kongressturene utover høsten. Det er bl.a. snakk om å dra til Bergen på RegnCon med tog (6-8/10), og til Trondheim på Hexcon med buss (10-12/11). Dette vil det foreligge mer info om senere, men særlig bussturen er avhengig av at tilstrekkelig mange melder seg på så fort som overhodet mulig. Vi håper å kunne holde prisen t/r Tronheim så lav som kr. 450, eller kanskje t.o.m. ned mot 400 kroner, men det avhenger helt av at vi får fatt i et tilstrekkelig antall deltagere, og helst 25 eller fler. "Meld dere på -- meld der NÅ!" for å gjenta et gammelt slagord vi har brukt i forbindelse med tilsvarende turer tidligere. Hexcon er Norges eldste spillkongress, og turen er en begivenhet i seg selv, med diverse spesialinnslag, T-skjorte om mange nok er interessert, og ikke minst EXTREMELY SIMPLIFIED BASIC NUCLEAR WAR, Alvcon m.m.m.

Depositum er kun 400 kroner, og det er refunderbart om turen skulle bli avlyst. (Finner man selv ut at man ikke kan dra, får man se til å skaffe en annen til å ta over billetten...). Mer i neste PHOBOS!

Johannes H. Berg

RAVENLOFT

Sist Phobos (nr. 154) skrev Johan C. Nyquist et lite innlegg angående Gamma World. Jeg må beklage å si at det ikke har blitt noe av den kampanjen, men som trøst har vi fått startet en Ravenloft-kampanje (AD&D for de som ikke vet det).

Vi bruker vanlig AD&D regler, men har i tillegg tatt i bruk reglene for character generation som står i boka "Players Option: Skills & Powers". Dette gjør at det tar litt lenger til å lage en character, men resultatet blir at du får en person som er mer "bygd" opp etter dine ønsker (en magiker kan f.eks. bruke rustning på bekostning av trening i magi, en prest kan f.eks. trene seg opp til å bruke tohåns-sverd osv.)

I tillegg er det diverse nye egenskaper med, som f.eks. bribe og escape bonds for tyver, magic resistance for krigere, backstab for rangere, og muligheten for stort sett alle class'ene å starte med mer hitpoints enn vanlig (dette var bare noen få egenskaper).

Rasene som er tilgjengelige er de vanlige (human, elf, half-elf, dwarf, gnome, og halfling) plus half-orc og half-ogre. Hvis man spør VEEEELDIG pent, og har en ekstremt god grunn kan det tenkes at GM'en (jeg) tillater andre raser hentet fra "Complete guide of humanoids" eller Red Steel kampanjen (Lupin, Rakasta, Tortle eller Aranea).

Character-sheet'ene er laget av undertegnede, men hvis du vil bruke dine egne er det også greit.

Kravene for å være med er god fantasi og en blyant (det hjelper om du også har terninger, fin håndskrift, og lyst til å drite deg ut offentlig, men det er ikke noen krav).

For å si litt om de som spiller nå, så har vi to alver (begge magikere som fiser rundt i rustning, og med sverd), en menneske-kriger som absolutt nekter å ta i et våpen, en sinnsyk dverge-prest som elsker å knuse ALT med morningstar og liker å lage feller som ikke virker, en lupin (menneske med hundehode og pels) som har spesialisert seg til å bli samurai, og en bard som sjelden er tilstede og nesten ikke kan synge eller spille.

Hvis du elsker kaos og har lyst til å være med så ta kontakt.

Fredrik Somerville

MANNING HADRIAN'S WALL

by David Churchman

Hadrian's Wall originally stretched 62 Roman miles (which are used throughout the problem and consist of 1620 of our yards) from Newcastle to Carlisle. Its most basic components, apart from the twenty-foot high wall itself, were forts, milecastles and turrets.

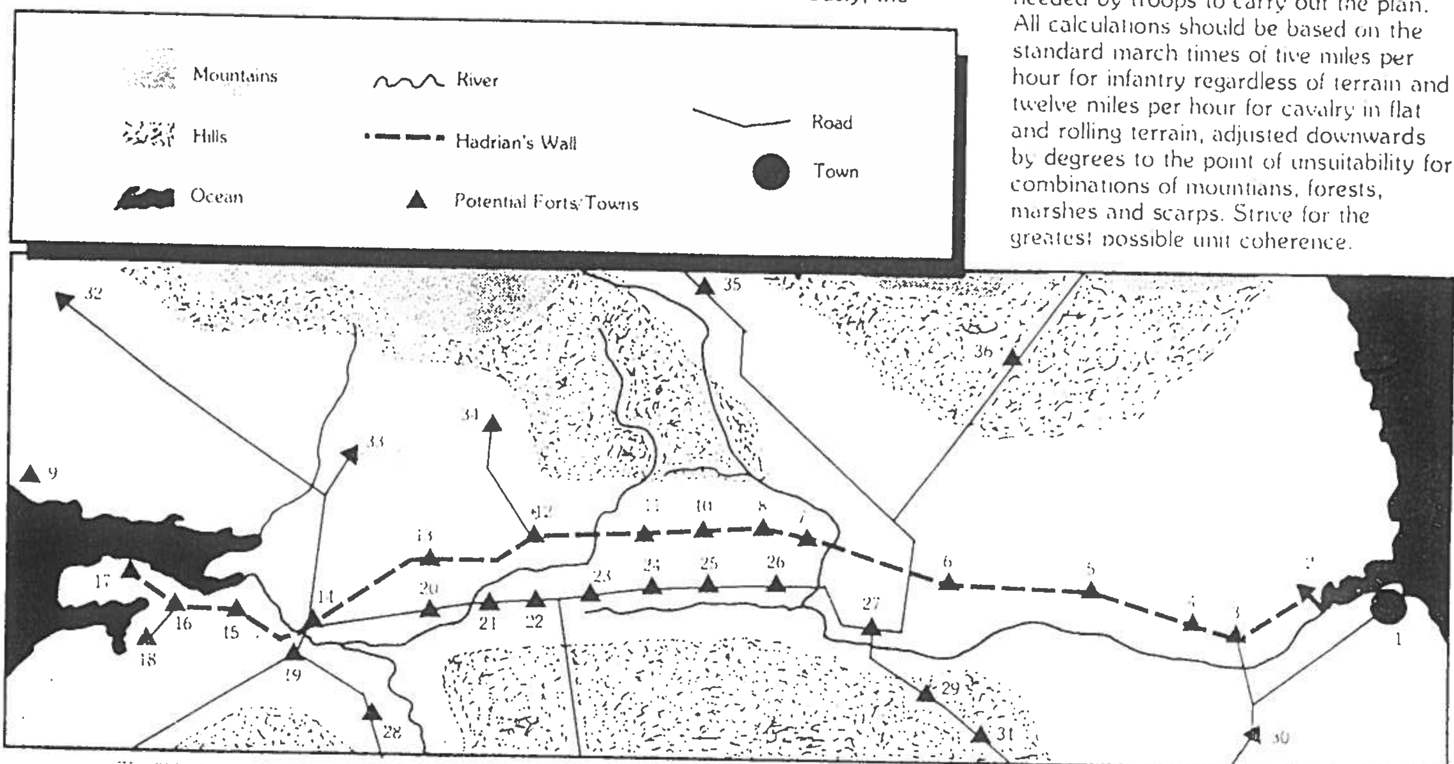
Figure 1 shows the location of the milecastles, major terrain features and routes, and possible sites for forts, some in front of, some on, and some behind the wall. Off the map to the south are Chester (125 miles) and New York (75 miles) where the two legions backing up the wall were stationed. Estimates for the wall itself vary from about 13,000 to 19,000.

For purposes of the problem, you command a force of two reinforced legions. The most basic unit consists of eight men who share a tent. Ten of these form a "century" of eighty men; six of these (and twenty extra men) form a cohort of 500. Ten cohorts form a legion, but the first cohort has ten centuries and about 800 men. Each legion has been reinforced by one additional 500-man cohort (a total of 11,600 infantry) but their cavalry has been pooled into a single force of 1800 in fifteen units of 120 men each to be deployed in any way needed. Finally, 2000 dependable local troops organized in four cohorts also are available. The total force is 15,400.

Milecastles, as their name implies, were a (Roman) mile apart, regardless of terrain advantages or disadvantages. A turret was located one third of a mile away on either side. This provided continuous observation along the wall in daylight, while sentries need patrol only one sixth of a mile (270 modern yards) in each direction from their turrets or milecastles for the entire wall to be covered. Turrets served primarily as sentry posts, but required sufficient men for round-the-clock duty for some specified period—probably a week—before being relieved. They also needed sufficient manpower to get a messenger to a milecastle and to make a reasonable show until reinforced. Milecastles also included gates through the wall, so had more men than the turrets, probably also rotated from the forts. Obviously, the point half way between two milecastles were the weak points at which attacks and infiltration would be most likely to be attempted.

The wall brings medieval castles to mind, with defenders above firing down on attackers. But the analogy is anachronistic. Barbarians were not equipped for siegecraft, and the Roman army was trained for offense, not defense. Given the number of men possible on the wall at any one time and its length, it is easy to imagine fifty or so raiders slipping across the wall on a dark or rainy night (perhaps the real deterrent was the difficulty of getting back across laden with booty which presumably included captives and livestock). It is equally easy to imagine a large force concentrating against and overwhelming the few troops at any single point along the wall. There must have been a better theory to warrant the incredible expense represented by building, maintaining and manning such a wall.

You have three interrelated tasks. The first is to determine how to distribute troops among forts, milecastles and turrets. The second is to devise "standing orders" for the troops on the wall in the event of a surprise attack or detection of a raid or infiltration attempt along the wall. The third is to devise a general plan to counter more significant attacks not large enough to involve the legions at Chester and York (say 500-2000 enemy at any point). This plan can assume patrols provide two hour's notice at the nearest milecastle, one hour of which is needed for communication and one of which is needed by troops to carry out the plan. All calculations should be based on the standard march times of five miles per hour for infantry regardless of terrain and twelve miles per hour for cavalry in flat and rolling terrain, adjusted downwards by degrees to the point of unsuitability for combinations of mountians, forests, marshes and scarps. Strive for the greatest possible unit coherence.



Svar i neste nummer av Phobos. Det blir premie til vinneren, hvis det kommer inn minst 3 seriøse svar. Innleveringsfrist: Onsdag 27. september når Phobos blir delt ut. Vinneren blir kåret i Phobos som kommer ut 11. oktober. Lykke til